ARCADIA 2009年8月号(No.111)付録



STORY

宙暦1484年。アーリア連邦内で起こった兵器強奪およびテロ攻撃……

世界を震撼させたその事件により、国際法に違反した秘密兵器の所有などが明らかになったアーリア連邦は、瞬く間に世界からの糾弾の対象となった。それをきっかけに国内の権力バランスも崩れはじめ、ついには国家分裂の危機もささやかれるようになる。

そこで頭角を現した人物が居た。“鳴神ルキノ”である。

現権力者一派である「鳴神」家というブランド、"事件の被害者"という立場から立ち直ったという話題性……

世代交代の象徴・アーリアを支える若きカリスマとして、国際舞台で目覚ましい活躍を見せる。

しかし、とある事件が起こる。

火星圏にあるアーリア自治領「ハルモニア」で発生した武力衝突……
この事件の黒幕が“鳴神ルキノ”であるという情報が流れ始めた。

そして、宙暦1486年。物語がまた動き始める。

INDEX

BASIC STRATEGY

基本操作＆画面の見方……P01
まずはキャラクターを選んでみよう……P02
攻撃の基礎……P03
防御の基礎……P05
支援攻撃……P06
B.O.S.S.解説……P07

CHARACTERS

レーフ・レファニュ/ケイティ・シア・シュエジュエン……P08
アンリ・シア・シャオティエン/ミーツェ・メルクス……P10
ユルシュル・ユクスキュル/ジャイルズ・ヒッツフェルト……P12
ペク・チャンポ/ディクシー・デュティユー……P14
ツィーラン/三条櫻子……P16
ジャスパー・ヒルキット・本郷/アレッサンドロ・ジラルディーノ……P18
ファビアン・ザ・ファストマン/リリ・F・レヴィナス……P20
三条 忍/フィロメナ・パスクィーニ……P22
セオ・トヴェイト/グスタフ・グレフェンベルグ……P24
ルカ・ヴェルフェル/五島イツカ……P26
ラナタス/ニーノ・ピッチョーリ……P28
ミカ・ミクリ/アーネチカ・アルフェロフ……P30

ADVANCED TECHNICS

対B.O.S.S.戦時のテクニック……P32



基本操作

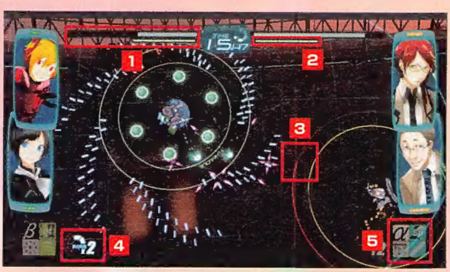


バリア	ダッシュ	メインウェポン	サブウェポン
レバーニュートラルでA	レバー+A	(相手から離れて)M	(相手から離れて)S
ダメージを軽減するバリアを機体の周囲に展開する。攻撃を受けた場合、若干アーマーゲージとチャージゲージが減少。	通常の移動よりも素早く機体を動かす。軌道制御能力や、一度のダッシュで移動可能な距離は、機体ごとに異なる。	基本的な射撃。主に、戦術の中心となるような、扱いやすく直線的な軌道を描く射撃が多い。	基本的な射撃。主に、メインウェポンを活かすための布石となるような、特殊な軌道を描く射撃が多い。
関連項目：P3,P5	関連項目：P3,P5	関連項目：P3	関項目連：P3

弾幕技	近接攻撃
チャージゲージを使用して、各機体固有の特殊行動をとる。コマンドは全キャラクター共通で、C、⇔+C、○+Cの3種類。ダッシュやバリアとの組み合わせで、効果が変化するものも存在する。「弾幕技」といっても射撃のみではなく、機体のステータスを変化させたりするものもある。	相手の機体に直接的な打撃を加える。全機体共通でS、M、特殊近接(S+M同時押し)の3種類の攻撃を持つ(それぞれの性質は機体によって異なる)。特殊近接以外の近接攻撃は、機体の周囲にあるリング内まで接近することで出すことができる。
関連項目：P4	関連項目：P4

支援攻撃	B.O.S.S.モード	ボム攻撃
S+C同時押し	A+M+S同時押し	相手B.O.S.S.時S+C同時押し
1ラウンドに1回のみ、パートナーキャラクターに固有の支援行動を取らせる。支援のパターンは全4タイプ。	Bストックを一つ消費して、大型の機体に合体・変形する。B.O.S.S.状態のときは、通常時とは大きく操作方法が変わる。バニッシュ状態のときに発動することで、より強力なFINAL B.O.S.S.モードに突入することができる。	Bストックを一つ消費して、対ボス用の強力な射撃を打ち出す。全3種類。1ラウンドに1回のみ使用可能。
関連項目：P6	関連項目：P7,P32	関連項目：P7,P32

画面の見方



1. **アーマーゲージ**……機体の耐久値を示すゲージ。このゲージが0になるとバニッシュ（下記参照）状態になる。
2. **チャージゲージ**……弾幕技、バリア等を使用するために必要。0になるとオーバーヒート状態となり、一定時間ゲージ使用不可能に。
3. **ステータスゲージ**……メインウェポン、サブウェポンの残弾数、および近接攻撃が出せる範囲を示すゲージ。
4. **Bストック**……ストックを1マス消費することで、B.O.S.S.モード、もしくはボム攻撃を使用することができる。
5. **各種アイコン**……プレイヤーキャラクターのカートリッジ(下記参照)と、パートナーキャラクターの支援能力が表示される。

バニッシュ（VANISH）状態について

アーマーゲージが0になると、アーマーゲージ内に「VANISH」と表示され、以降少しでもダメージをくらうと撃破されてしまう。非常に危険な状態だが、「FINAL B.O.S.S.が使える」、「機体のくらい判定が小さくなる」といったような恩恵が受けられる。

VANISH!! 関連：P7、P31

カートリッジについて

各機体にはそれぞれ、「α」「β」という二つのモードがあり、これをカートリッジと呼ぶ。同じ機体でも、カートリッジが異なれば、弾の軌道やチャージゲージのコマ数といった機体の性能に違いが出てくるので注意が必要。

α β 関連：P2、P8-31

まずはキャラクターを選んでみよう



『旋光の輪舞DUO』は、選んだキャラクターによって戦い方が全然違う！
それぞれの特徴をつかんで、使用キャラを選択しよう！

スタンダードタイプ



メイン・サブともにガンタイプで、同じような使い方ができるキャラ。各種弾幕技の使い分けが勝敗を決める!?



ホーミングレーザーで相手を動かし、スキにダッシュショットを当てる。攻撃も防御もそつなくこなす万能キャラ。



忍者のようないでたちとは裏腹に、ばらまき系の弾幕技で動きを封じてメインウェポンでダメージを与えていく王道キャラ。



画面中を覆い尽くすため回避が難しいバーストボールと、素早い動きが特徴の攻撃重視キャラ。近接戦闘もばっちりこなす。



メイン・サブウェポンは素直な機体だが、ウイング設置で戦略の幅が広がる。スタンダードかつテクニカルなキャラ。



動きは遅いが、その機動力を補って余りある攻撃力を誇るキャラ。強力なレーザーで攻撃の暇を与えずにダメージを与えていける。

テクニカルタイプ



メインウェポンを屈折させるサブウェポンの設置がすべてを握る。フィールドを俯瞰的に捉える目が必要なキャラ。



3種類の性質の異なるメインウェポンを使い分ける必要があるキャラ。状況に応じたメインウェポンを自由に切り替えて戦おう。



全方位360°どの方向にも撃てるショットはクセが強い。また、スピードは最速だが防御力は最低と、細心の操作テクニックが必要な機体。



性能の異なる二つのモードを切り替えながら戦うキャラ。自機のモードを把握しないと、まともに攻撃を出すことができない!?



弾幕技などの攻撃すべてが、単発だが威力の高いメインウェポンをヒットさせるためにある、一極集中型のキャラ。



サブウェポンで相手の動きを封じ空爆を狙ったり、さまざまなフォーメーションを取るオプションを装着できるキャラ。

詳しいキャラクター（機体）性能と使い方はP8 からの記事をチェック！

パートナーによる能力値変化

パートナーは、機体の能力値強化＆対ボスのボムタイプと支援攻撃の組み合わせによって全部で12人いる。後述の支援攻撃、ボムの性質紹介と併せてチェックして、パートナーを選択しよう。

また、セレクト時に初心者マークが付いているパートナー（※1）は、キャラごとに違うデフォルトパートナー。デフォルトパートナーを選択すると、ほかのパートナーを選択するよりも能力値の上昇率が大きい。

At 攻撃強化
機体の攻撃力がアップする。その代わり、防御力が少し下がり受けるダメージが多くなるというデメリットもある。

Df 防御強化
防御力がアップし、バリア時に受けるダメージが大幅に減少するが、その分チャージゲージ減少量も増加。移動速度とダッシュ時間が減少。

Sp 機動力強化
通常移動速度とダッシュ時間、チャージゲージ自動回復量がアップし、FINAL B.O.S.S.の稼働時間も増加。ただし、カウンター時のダメージも増加。

※1……基板の設定による。基板側の設定をオフにすると、マークの表示がされず、デフォルトパートナーの恩恵が得られなくなる。
また、デフォルトパートナーは対戦で一定数の連勝をすると、機体の能力値補正が消滅する。

『旋光の輪舞DUO』対戦基礎講座



基本的な弾の撃ち方を教えて!



メインショット(M)とサブショット(S)を同時に組み合わせて撃って、密度の高い弾幕を作るのが基本よ。

メインショットとサブショットは同時に発射することができるので、MとSを交互に押しながら連射するだけでも簡単な弾幕が作ることができる。ただし、同時に押すとM＋Sの特殊近接が暴発してしまうので、交互に押すことがポイントだ。メインショットは基本的に敵機を狙う役割を持ち、サブショットは敵機の足止めをしたり、盾になってくれたりと戦闘の補助をする役割を持つ。ゲームの操作に慣れたら、サブショット→メインショットor弾幕技→またさらに攻撃〜といった感じで流れるように弾幕を組むのが理想。一連の操作をイメージしよう。



◀メインウェポンは敵機にダメージを与えるのに適している。文字通りメインで使える射撃だ。



▶サブウェポンは敵の移動を制限したりと、闘いの布石としての役割を持つものが多い。



バリアやダッシュ中に射撃を出すと技が変化するぞ

通常ショットとバリア中ショットを交えて撃ってみよう

バリア中にMを押すと、方向指定をしながらメインショットを撃つことができる。敵機の移動先を狙ったり、弾をばらまくように撃つのに適している。さらに、バリアを張っているので敵機の弾幕の被害を抑えられるのも利点だ。通常のメインウェポンと組み合わせることによって、軌道の違うメインウェポンを撃ち分けられるぞ。バリア中のサブウェポンは基本的に方向指定はできないが、通常とは異なる軌道で攻撃が可能。これも通常のサブウェポンと組み合わせることで、より避けられにくい弾幕を組むのに役立つ。

バリア中メインショットを基点にサブショットや弾幕技を組み合わせて攻撃し、より対応しづらい弾幕を作っていくのが最終的な目標だ。



バリア中メインショットはさまざまな場面で重宝する。自機を左右に動かして弾をばらまくように撃つこと。

ダッシュ中攻撃も活用しよう!!

ダッシュ中のショットは相手の通常ショットやバリア中ショットと違い、移動しながら攻撃するのが最大の違い。敵機に対して左右に移動すれば弾を避けつつ攻撃でき、後退しながら出せば距離調整に、前進しながら出せば接近戦への布石として使える。

また、ダッシュ攻撃の硬直がダッシュの移動中に終了すれば、ダッシュ攻撃中に他の攻撃にも連係できる。例えば、ダッシュ直後にメインショット→硬直が切れた後にサブショットといった感じで連続攻撃を出せる。これらも活用していこう。



◀ダッシュ中攻撃はダッシュの軌道を活かしたまま攻撃できるのが利点といえる。



▶ダッシュ中攻撃の硬直が移動前に切れれば、ダッシュ攻撃→急停止も可能だぞ。



弾幕技ってどう使ったらいいの？



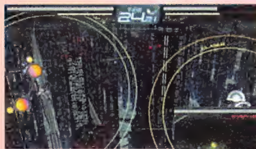
チャージゲージを1ゲージ消費するけど強力なのが弾幕技だ。
コマンドは全部で3種類。覚えるのも簡単だぜ。



弾幕技の概要を覚えよう

弾幕技はチャージゲージを1ゲージ消費して繰り出す強力な攻撃。

弾幕技は各機体ともにコマンドはC、⬅➡＋C、レバー1回転＋Cの3種類。コマンドは3種類だが、Cはバリア中C、ダッシュ中Cでも弾幕が変わるものもあり、レバー1回転＋Cはレバーの回転方向によって弾の出る方向が変化するものもある。⬅➡は⬆⬇や➡⬅といったように、同じ要素にコマンドが入っていれば、出すことができる。



◀チャージゲージの本数は機体、カートリッジによって異なる。しっかり把握しておこう。



▶チャージゲージが0になるとオーバーヒート状態になり、弾幕技が出せないので注意。



実戦での使い方を考えてみよう

弾幕技はチャージゲージを使用するので、無駄撃ちは厳禁。効率よく使っていきたい。

基本的には、弾幕技キャンセル（一部技は不可能）ダッシュから続けてほかの攻撃を出し、弾幕を厚くしていこう。敵機がダウン状態のときに、相手の復帰に合わせて弾幕技を出したり、サブウェポンなどで安全を確保した後や、敵機を動かした後に使うのが効果的だ。弾幕技を使うときは、必ず他の行動とセットで使おう。



◀まずは弾幕技を出してみる。弾幕が広がった辺りから……。



▶ダッシュしつつ、ほかの攻撃につないでいく。これが弾の撃ち方の基本となる。



近接攻撃ってどうやって使うの？



使う機会は少ないけれど、ヒット時の効果は抜群だ。
敵機の硬直を狙って大ダメージを与えてやろう。

近接攻撃はステータスゲージの内側（自機の周囲の円）に入ると出すことが可能。近接攻撃Mの場合は最初のMで相手に接近して、次のMから攻撃に移る。接近後はM×3で最大3回まで連続攻撃が可能で、Sにつなげるとその時点で攻撃は終了する。

ただし、近接攻撃Mは相手のバリアで防がれてしまうという性質がある。対して近接攻撃Sは近接攻撃Mよりも発生が遅いものの、バリア不能の効果を持ち、ヒット時は相手をダウン状態にする。

特殊近接（M＋S同時押し）は、バリアで防がれるが威力が最も高い。狙いどころはダッシュの硬直などがオススメ。弾幕技で相手を動かした後に接近して狙おう。



◀M、Sで出せる近接攻撃は、各機体のタイプによってチャージゲージを削る量が違う。



▶特殊近接は距離を問わず出せるので、弾を消しつつ近接攻撃を仕掛けることも可能だ。



相手の弾が避けられない！　どうしよう!?



全部の攻撃を避けるのは不可能！　なので、避ける攻撃と防ぐ攻撃、相殺できる攻撃を見極められるようになろう！



ダッシュで回避

こちらを狙って撃ってくる攻撃には、ダッシュで弾の軌道の外側へ逃げて回避するのが基本。そのままダッシュ攻撃を出してもいいが、相手がこちらのダッシュ攻撃を誘って硬直を狙っている可能性もある。

慣れてきたら、弾を回避しながら相手の状態を確認しつつ、攻撃するかダッシュキャンセルするかを決めよう。



こちらを狙ってくる攻撃は、少しずつ動けば十分回避可能だ。



移動・バリアで防ぐ

大量の弾をばらまかれても、焦ってダッシュしてはいけない。多少の攻撃はくらっても大丈夫なので、弾幕の薄いところを見極めて移動しよう。

チャージゲージが十分にある場合は、バリアを張るとさらにダメージを抑えられるぞ。無理に弾の間を抜けようとして、大ダメージをくらわないようにするのが重要だ。

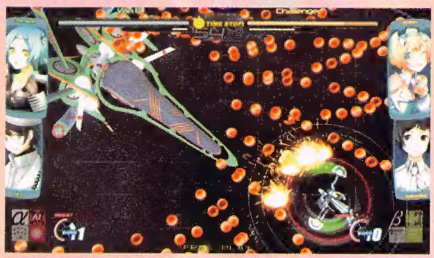


爆撃タイプの支援攻撃は、実はバリアを張れば安全に抜けられる。



特殊近接（M+S）で相殺する

全キャラ共通で、M＋S同時押しで出せる特殊近接には自機の周囲の敵弾を相殺する効果がある。技の発動後にスキができるので過信は禁物だが、バニッシュ時に削りから逃れたり、B.O.S.S.の攻撃のような密度の高い弾を防ぐ際に役立てられる。右の写真では、ツィーランのB.O.S.S.（フルロランジェソード）の弾を特殊近接で防いでいる。なお、機体によって技の効果範囲や発動時間、発生速度に違いがあるので、それぞれの特殊近接の性能をチェックしておこう。

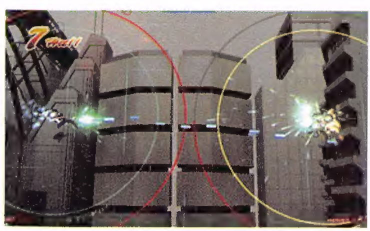


One Point Pick Up

「ダウン状態」について知っておこう

敵弾を連続でくらうと、一瞬身動きが取れなくなる。この状態を**「小ダウン」**といい、ここからさらにダメージを受けると弾き飛ばされて**「大ダウン」**となる。大ダウンすると、機体の周囲に敵を寄せ付けないフィールドを発生させ、無敵状態で起き上がり仕切り直しとなる。

小ダウンを奪ったときは追撃のチャンスなので、見逃さないようにしよう。



相手の小ダウンを見逃さずに追撃できれば、勝利に近づける。



支援攻撃ってどこで使えばいいの?



支援攻撃には4つのタイプがある。それぞれのタイプの性能を覚えて、有効な状況で使っていこう!

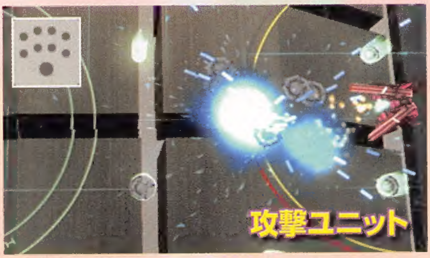
本作から追加された、S＋C同時押しで出せる支援攻撃。1ラウンド中1回のみ使用でき、支援ユニットがタイプ別の攻撃を繰り出す。支援攻撃は入力後必ず発生するが、無敵時間は無いため、緊急回避目的での使用は不向き。また、自身が攻撃をくらっている最中やダウン中は使用できない。

支援攻撃は下記の4種類あるので、自分の使用機体と合ったパートナーを選ぼう。

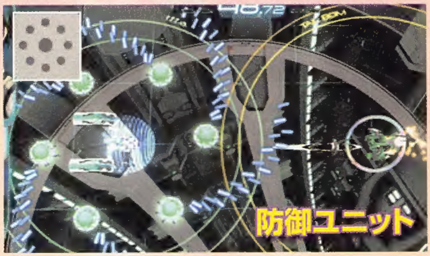


支援攻撃は全4タイプ。攻撃や防御の要素に特化しているので、特徴を生かせる場面で使おう。

支援攻撃の種類とそれぞれの特徴



攻撃ユニットタイプは、画面上に大量のユニットを出現させる支援攻撃。このユニットは、弾を撃ち出しながら相手に向かって進む。バリアで防がれてもチャージゲージを大幅にケズれ、ヒットすれば大ダメージを期待できる。しかし、ダッシュで逃げられやすいのが欠点。相手を追い詰めた状況や、ダッシュで逃げたところを狙い撃つように使おう。



防御ユニットタイプは、自機の周囲に6体のユニットを出現させ、周囲を旋回して敵弾から守ってくれる。また、バリアを使うとユニットから弾が発射できるため、防御性能は非常に高い。動きが遅く、弾を避けにくい機体なら選びたい支援攻撃だ。ただし、ユニットは時間経過で消失する以外に、一定ダメージ以上で破壊される点に注意しよう。



ナパームタイプは、使用すると画面外から支援ユニットが出現し、相手をロックオンして射撃を繰り返す。この弾は弾速が速く、ロックオンのカーソル上で爆発するため、動きが遅い機体だと避けるのが非常に困難。ナパームを使用しながら、本体で同時攻撃をするとさらに強力だ。なお、支援ユニットは無敵なので、破壊される心配は無い。



爆撃タイプは、画面上に大量のロックオンカーソルが出現し、その後一瞬待った後で、カーソル上で爆発が発生する。非常に広い範囲を同時に攻撃できるため、避けるのは非常に困難。相手の攻撃を邪魔したり、バニッシュ状態になったトドメを刺すのに優れた支援攻撃と言える。さまざまな場面で活躍する機会のある支援攻撃だ。



B.O.S.S. モード、どう使ったらいい？



巨大なB.O.S.S.になって、超強力な攻撃をお見舞いしちゃうモードよ!!
一発逆転、狙っちゃえ～～!!

B.O.S.S.モードとは、画面下に表示されるBストックを1つ消費して、巨大な機体に変形するモード。B.O.S.S.モード時の体力、効果時間はチャージゲージの長さに比例し、長いほど効果時間も長くなる。さらに、B.O.S.S.モード中はタイムにストップがかかるので、時間切れの心配も無い。

B.O.S.S.モード中は機体により武装に違いがあるが、基本的にはM、S、C、M＋Sで射撃系の攻撃、レバー操作とAで移動や突進攻撃などを出す。また、機体によってはA＋M同時押しで形態（フォーメーション）変化をするものなどもある。

B.O.S.S.モードになると、ボタンを押さなくとも自動的に弾を発射する機体もある。そのため、自機が何の攻撃を出しているかやや分かりにくいこともあるので、まずはどのボタンでどの攻撃を出しているかを把握するのが重要だ。

また、B.O.S.S.モードになった直後は、必ず弱点の上に赤いカーソルが表示される。これは本体の位置を示すもので、ここに攻撃をするとB.O.S.S.にダメージを与えられる。B.O.S.S.モード終了時に残った体力の半分は自機の体力として回復するが、逆にボスが撃破されてしまった場合は、破壊した側のチャージゲージが最大まで回復してしまうので注意しよう。

なお、Bストックはラウンドを落とすと次のラウンドに1つ加算され、最大で1ラウンドに3回まで使用できる。ただし、チャージゲージをためて使用しないと、1回当たりの使用で得られる効果が薄いため、乱発は控えること。



巨大な機体へと変形し、強力な攻撃を繰り出せるB.O.S.S.モード。出しどころが重要。

FINAL B.O.S.S. とは？

あと1発で敗北するバニッシュ状態中にB.O.S.S.モードを発動すると、FINAL B.O.S.S.モードが発動。FINAL B.O.S.S.モードは、B.O.S.S.モードに比べ各武装が強力になる上、A＋M＋S同時押しで専用のFINAL攻撃を出せる。強力な攻撃を多数持ち、一発逆転も夢ではない。ただし、モード終了時の体力回復効果はなく、1ラウンドに1回しか使用できないので注意。



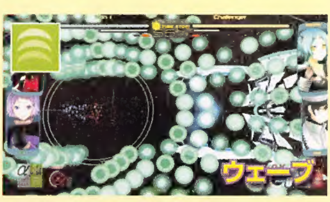
圧倒的な力を持つFINAL B.O.S.S.モード。最後まであきらめるな!!

対B.O.S.S. の切り札「ボム」

対B.O.S.S.モード中にS＋C同時押しで、Bストックを1消費してボム攻撃を出す。ボムにはエクスプロージョン、ウェーブ、レーザーの3種類があり、パートナー選択で決められる。対B.O.S.S.攻撃として非常に強力だが、Bストックが減るので使いどころは難しい。



攻撃範囲、威力、弾消し能力ともにバランスがいい。爆発の中心部をB.O.S.S.にぶつけるように撃つと効果的。



全体に小爆発を発生させる。攻撃力は低いものの、弾消し効果が高く、B.O.S.S.の攻撃をしのぐのに役立つ。



攻撃範囲は狭いが威力は最も高い。弾消し能力は低いものの、攻撃力なら3種の中で最も強力だ。



Lev Lefanu

レーフ・レファニュ

（CV:代永 翼）

ヴァッツマールは、メイン、サブウェポンともにガンタイプの機体。相手の行動を制限できる弾幕技を軸に、ショットを狙っていこう。

技リスト

通常時（ヴァッツマール）

M	ガトリングガン
S	ジェリーガン
C	ジェリーリボン（※1）
⇔+C	トリガーハッピー
↻+C	パーティクラッカー

※1……展開中にCで弾幕に変化。

B.O.S.S.モード（ディッシュコンダクター）

レバー	移動
A	フォーメーションチェンジ（※2）
M	フォーメーション弾幕攻撃（※2）
S	アクティブディッシュ（※2）
C	ビーム攻撃
A+M+S	カオスディッシュ

※2……パターンは全3種類。



デフォルトパートナーキャラクター

ケイティ・シア・シュエジュエン

（CV:相沢 舞）

支援タイプ　Df

主要射撃リスト

ガトリングガン（α版）



ガトリングガン（β版）



ジェリーリボン



ノーマルS ジェリーガン（α版）



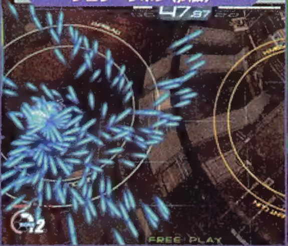
ノーマルS ジェリーガン（β版）



ジェリーリボン（α版）



ジェリーリボン（β版）



バリアS ジェリーガン

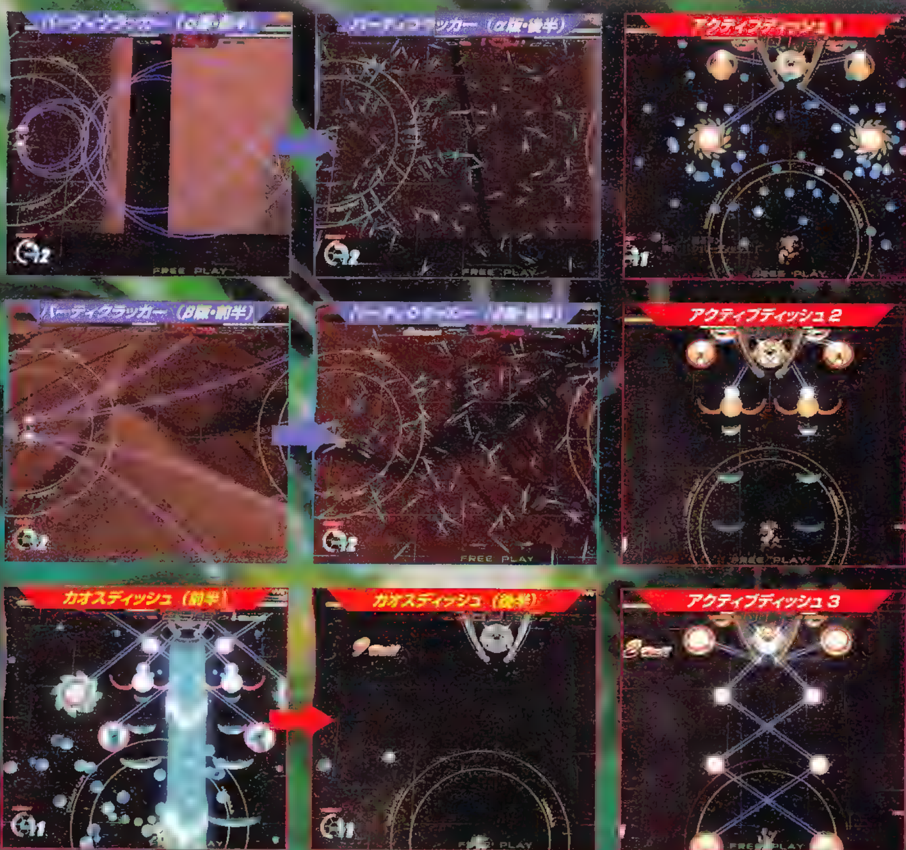


性能解説　ジェリーリボンの使い方がバトルのカギ!

メインウェポンの**ガトリングガン**は、正面に針状の弾を発射するシンプルな攻撃。βの方がαよりも若干拡散して飛ぶが、使い勝手に大きな違いは無いだろう。サブウェポンの**ジェリーガン**は、敵弾に触れると相殺し、小型の針弾になって相手に向かって飛ぶ。αは直線タイプ、βは拡散タイプだ。ダッシュ・バリア時に撃つと大きな塊を1発だけ発射、こちらは敵弾に触れると小さな弾に分裂する。

ジェリーリボンは、発動後一定時間自機の移動をトレースするように紫の帯を設置、しばらくすると多数の針弾を放射状に放つ。紫の帯は敵の移動を制限できる。ダウンを奪った後などに敵を囲むように設置することで、起き攻めを優位に行なえるぞ。発動後、もう一度Cボタンを押すことで、任意のタイミングで破裂させることも可能だ。**トリガーハッピー**は、ガトリングガンとジェリーガンを大量に正面にばらまく弾幕技。ダッシュでキャンセルできるが、キャンセルした瞬間に攻撃をやめてしまうので気をつけよう。**パーティクラッカー**は、4本の紫の帯を正面に放つ技で、ジェリーリボン同様一定時間経つと破裂するが、こちらは任意発動できない。αとβで帯の展開の形に違いがありβの方が相手に相殺されづらい。

B.O.S.S.モードは、3対の円盤ユニット（ディッシュ）を装着している。Aボタンで**フォーメーションチェンジ**を使用するたびに、最前面にくるディッシュが切り替わる。最前面のディッシュごとに、**フォーメーション弾幕攻撃**や**アクティブディッシュ**のパターンに違いがあるのだ。ファイナル攻撃の**カオスディッシュ**は、すべてのディッシュを展開して攻撃をばらまきながら正面にレーザーを放つ。攻撃終了後はすべてのディッシュが一定時間消滅するので、とどめを刺すときに使うのがオススメだ。ボス本体は、レバー操作で外周を沿うように移動できるので、各種攻撃で相手を追い詰めつつ体当たりを狙うことも可能となっている。





技リスト

M	ロングレーザー
S	リフレクトユニット
C	ローリングレーザー （※1）
⇔+C	ポリネイション
↻+C	バタフライリンク（※2）

※1……レバー入力で回転方向指定。
※2……リフレクトユニットが画面上に無い場合、ローリングレーザーが出る。

レバー	移動＋向き変更（※3）
M	火炎放射
S	スパイダーウェブ（※4）
C	ビーム攻撃
A+M	突進攻撃
M+S	リフレクトレーザー
A+M+S	バーニングレーザー

※3……A押しっぱなしで向き固定。 ※4……Sボタン押しっぱなしで飛距離変化。

アンリ・シア・シャオティエン

（CV：神谷 浩史）

フルスペイドはサブウェポンのリフレクトユニットを設置し、メインウェポンのロングレーザーを反射させる機体。反射を利用すれば全方位攻撃が可能だ。

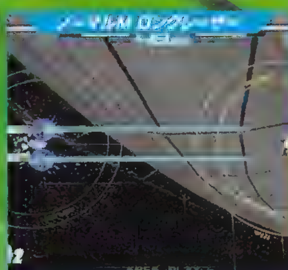
デフォルトパートナーキャラクター

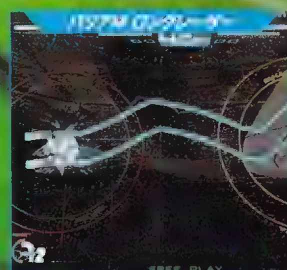


ミーツェ・メルクス

（CV：吉川 未来）

■ 射撃リスト


ノーマルM ロングレーザー

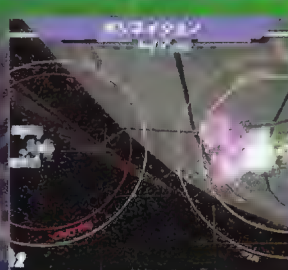



ノーマルS リフレクトユニット











性能解説 リフレクトユニットにレーザーを撃つべし!!

メインウェポンの**ロングレーザー**は2本のレーザーを発射する攻撃。ボタンを押し続けていると長時間レーザーを放射し続ける。通常版、ダッシュ版は真正面にレーザーを撃ち、バリア版はレバーを入れるとレーザーを曲げて放射する。サブウェポンの**リフレクトユニット**は特殊なユニットを射出。ユニットはレーザーが当たると反射する性質を持つ。Sは近く、バリア中Sは遠くに設置。**ローリングレーザー**は両手を広げて360度にレーザーを発射する攻撃。広範囲を攻撃するのでリフレクトユニットとの相性もいい。なお、レバーでの移動も可能。**ポリネイション**は相手を追尾するリフレクトユニットを発射し、一定時間追尾後に爆発する。敵機の近くで反射レーザーを出せるのが強み。バタフライリンクは正面にレーザーを撃ち、反射レーザーが強力になる。

リフレクトユニットをまきつつ、ロングレーザー（バリア）を曲げて敵機やリフレクトユニットを狙うのが基本的な攻撃パターン。リフレクトユニットを盾に裏から攻撃すれば敵機の弾幕も防ぎやすい。防御重視の立ち回りをしつつ、ポリネイションを基点に攻め込むのが有効だ。

B.O.S.S.モード中は自機の左右に自動射撃。レバーで移動しつつ向きを変えられ、Aを押すと向きを固定する。Mは正面に2本の火炎を放射。Sの**スパイダーウェブ**は敵機の動きを遅くする効果があり、S押しっぱなしで飛距離が伸びる。また、スパイダーウェブに**火炎放射**を当てると炎上し、攻撃判定が発生する。Cのビーム攻撃は巨大なビームを放射する攻撃力の高い攻撃。A＋Mは自機での突進攻撃を行い、**リフレクトレーザー**は左右の斜め方向にレーザーを発射。ファイナル攻撃の**バーニングレーザー**はビームとレーザーを放射し、さらに火炎を放射。正面の敵に攻撃が当たらないので、まずはスパイダーウェブで相手を足止めし、レバーで向きを変え、火炎放射やビーム攻撃でダメージを与えよう。

α、βの差はほぼ無いので好みで選んで構わないが、最初はリフレクトユニットの弾数が多いβがオススメ。





技リスト

M	ドレープガン（※1）
S	パラソル
C	リフレクション
⬅➡+C	レインボーアーク
↻+C	ディザストル

※1……Aをダブルクリックで弾頭を変更。

レバー	攻撃方向指定
A	オルビット（※2）
M	弾幕/ショートレーザー（※3）
S	ラフォーレ
C	ビーム攻撃
A+M+S	クイーンズ・スクリーム

※2……フォーメーション変更。　※3……フォーメーションA時/フォーメーションB時。

デフォルトパートナーキャラクター



ジャイルズ・ヒッツフェルト

（CV:竹本 英史）

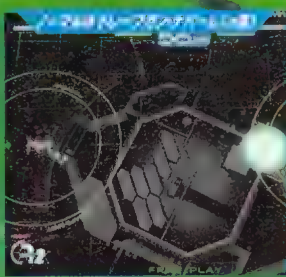


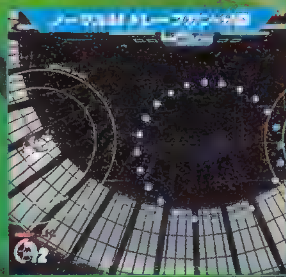
ユルシュル・ユクスキュル

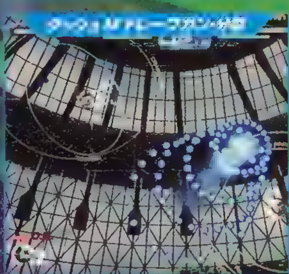
（CV:前田 愛）

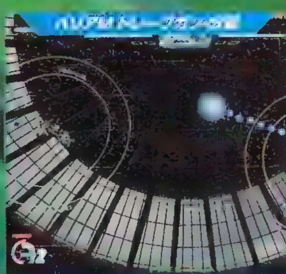
メインショットが3種類に切り替えられるという独特の性能を持つ。クセが強く、トリッキーな機体だが、カウンター能力に優れている。

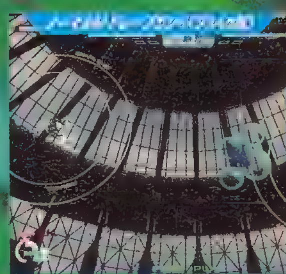
主要射撃リスト



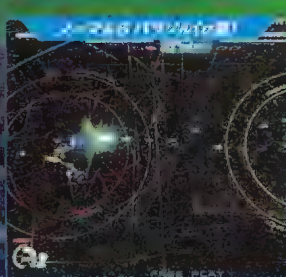














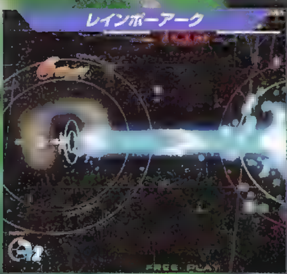
性能解説 パラソルで撃ち返しつつカウンターを狙え!!

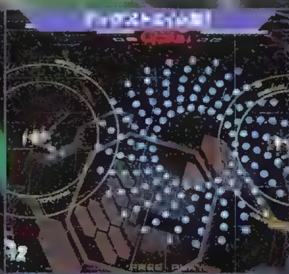
メインショットの**ドレープガン**にはナパーム、分裂、バブルの3種類の弾頭があり、レバーニュートラルでAボタンを素早く2回押すことで換装する。ナパームは弾を飛ばした後に爆風が発生。分裂は通常版、ダッシュ版が弾を正面に放ち、周囲に分裂。バリア版は分裂後に相手に向かって全弾飛ぶ。バブルは泡自体にダメージは無いが敵機に当たると動きが遅くなり、弾幕を防ぐ手段としても役立つ。αは分裂後の弾は4つ。βは分裂後の弾は6つだ。サブウェポンの**パラソル**は正面にシールドを展開する技で、弾が当たると撃ち返し弾でカウンター攻撃をする。**リフレクションショット**は4WAYショットと同時に**パラソル**を出す。**レインボーアーク**は巨大なビームを放射する攻撃で、攻撃中もレバーで移動やダッシュでキャンセルが可能。ナパームやバブルを盾に、影から撃つのが基本となる。**ディザストル**は弾を飛ばし、爆風からαは16WAY、βはらせん状に広がる8WAYショットを飛ばす。

ナパームや分裂をまきつつ相手の弾をパラソルやリフレクションショットで撃ち返すのが基本的な闘い方。これに加えてレインボーアークも交ぜていこう。

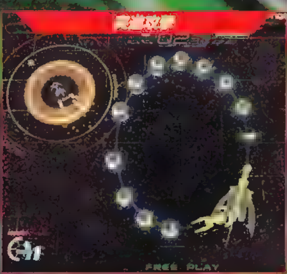
B.O.S.S.モードは弱点を守る形のフォーメーションA（以下F・A）と、弱点をさらすフォーメーションB（以下F・B）とでMの攻撃が変化。αはA、βはBの状態で出現し、Aの体当たり攻撃を出すとそれぞれ逆のフォーメーションをとる。F・A時はMで頭部から弾を連射、F・B時は尻尾からレーザーを発射し、レバーで位置を調整できる。Sの**ラフォーレ**は画面全体に弾をばらまく。Cの**ビーム攻撃**はレバーで頭部の向きを調整できる。ファイナル攻撃の**クイーンズ・スクリーム**は、画面を3往復して突進しつつ弾をばらまく攻撃だ。モード終了直前に出しても攻撃を最後まで出してくれる。B.O.S.S.モード中は弱点を守りつつSで弾幕をばらまき、Cのビームを狙っていくのが基本。

カートリッジ選択はサブウェポンの使用回数、リロード数ともに優秀なβの方が防御能力が高くオススメだ。







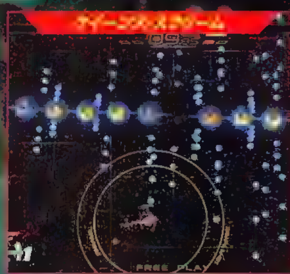














技リスト

M	ストラップガン
S	ホーミングレーザー
C	スイートロール（※1）
⬅➡+C	アサルトテイル（※2）
↻+C	バーサクテイル

※1……C追加入力でストラップミサイル射出。
※2……Cを押す長さでダッシュ距離変化。

レバー	移動
M	ショートレーザー
S	リフレクトレーザー
C	ビーム攻撃+ホーミングレーザー
レバー+A	移動攻撃（※3）
A+M+S	ファイナルフォーメーション

※3……ファイナルB.O.S.S.時のみ4方向移動可能。

ペク・チャンポ

（CV:野中 藍）

比較的使いやすい技がそろっているシトロネットST.。特に、サブウェポンのホーミングレーザーは追尾性能が高く、抜群の性能を誇るぞ。



デフォルトパートナーキャラクター

ディクシー・デュティユー

（CV:神田 朱未）

主要射撃リスト

ノーマルM ストラップガン



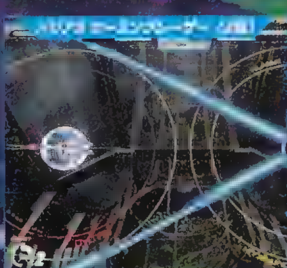
ノーマルS ホーミングレーザー



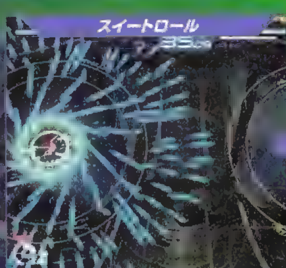








スイートロール



スイートロール（追加）



性能解説　ホーミングレーザーの連係で敵を追い込め！

主力となるのはサブウェポンの**ホーミングレーザー**。各種攻撃とこれを組み合わせて敵にダメージを与えていくのが基本的な戦い方になる。まずは、それぞれの攻撃の性能をよく覚えておこう。

メインウェポンの**ストラップガン**は、弾速と連射性に優れる。バリア中に使用すると、3方向に攻撃するため比較的広範囲をカバーできる。サブウェポンの**ホーミングレーザー**は、追尾性の高さがウリ。αでは4発、βでは最大8発連続で使用可能。なお、バリア中とダッシュ中に使用すると、全弾一斉に発射するので注意。

スイートロールは、自身を中心として円状に弾をばらまく。αの方が弾数は多め。再度Cを入力すると弾の形と軌道が変化する。出始めの回転中は、わずかな時間だが相手の弾を消す能力がある。スキも少なく使い勝手は良い。**アサルトテイル**は、前方に多数の弾をばらまく。αの方がやや広範囲をカバーでき、Cを押しっぱなしにすることで自身が前方に突撃する。突撃状態では相手の弾を消しながら移動できる。突撃しない場合、非常にスキが少ない。**バーサクテイル**は、10方向に弾をまく。他の2つに比べるとややスキが大きめなので注意。

基本的な戦い方としては、ホーミングレーザーとスイートロール、アサルトテイルを組み合わせて相手を追い込むといい。「ストラップガンを撃ちつつホーミングレーザー→アサルトテイル→ダッシュ→停止してホーミングレーザー→ストラップガンorダッシュで敵に接近」といったような動きで追い込みつつ、スキあらば近接攻撃を狙っていこう。なお、β使用時はホーミングレーザーの弾数が多いので、発射数と使用頻度を多めにしよう。

B.O.S.S.モード中は、Sの**リフレクトレーザー**とCの**ビーム攻撃＋ホーミングレーザー**をメインに使おう。たまに**移動攻撃**を混ぜると効果的。ファイナルB.O.S.S.時はすぐさま**ファイナルフォーメーション**に移行してもOKだぞ。





ツィーラン

オランジェットJP.は全機体中最高速度を誇る。その反面、防御力が低いので、スパークボールで弾を消しながら戦おう。

技リスト

M	オービタルランサー
S	テイルボム
C	スパークボール
⬅➡+C	オービタルレーザー
↻+C	ロールボム/ラッツホイール(※1)

※1……レバー時計回り入力でロールボム、反時計回りでラッツホイール

レバー	移動
M	スイングソード
S	スパークボール
C	ビーム攻撃
レバー+A	移動攻撃
A+M+S	ブラストオン



デフォルトパートナーキャラクター

三条櫻子

主要射撃リスト

ノーマルM オービタルランサー（α版）



ノーマルM オービタルランサー（β版）

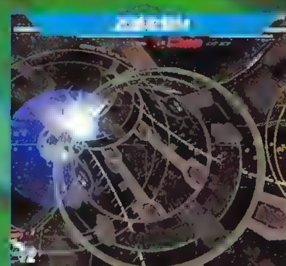


バリアM オービタルランサー



テイルボム

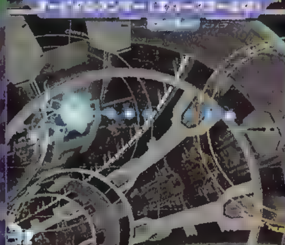




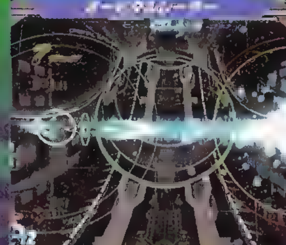
スパークボール



[illegible]



オービタルレーザー

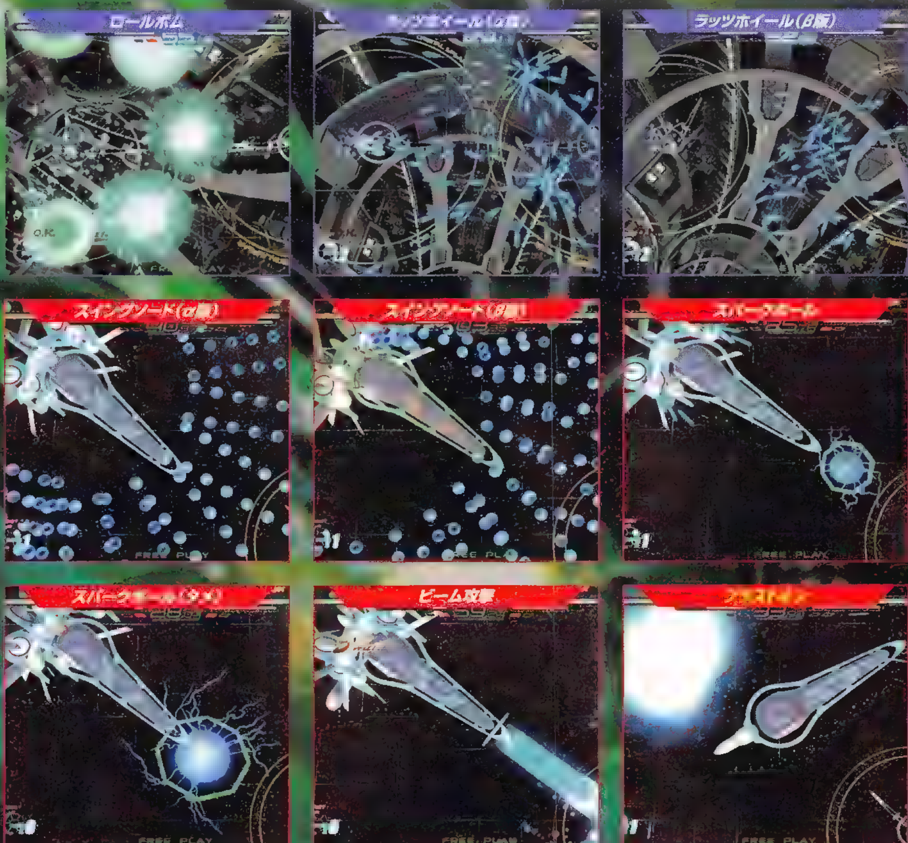


性能解説 防御力の低さはスパークボールで補え!

メインウェポンの**オービタルランサー**は、αだと狭い範囲に、βだと広い範囲に3WAYショットを3連続で撃つ。ボタンを押し続けている間射撃し続け、攻撃中でも攻撃方向を任意で変えられる。なお、ダッシュ中はαだと範囲が広く、βだと狭くなる点に注意。バリア中は敵弾を消せるエネルギー弾を撃ち、画面半分ほど進むと小さい弾が複数発射される。サブウェポンの**テイルボム**は一定距離か、相手に触れると破裂。破裂時は敵弾を消せる。β時のダッシュ中のみ進行方向と反対側に射出され、それ以外は相手をホーミングするぞ。

近接攻撃Mは、空振りでも3段目まで攻撃でき攻撃時スパークボールが発生する。**スパークボール**はαだと約3秒後、βは約5秒間剣先に設置され、その後に射出。敵弾を消せるため、設置中は盾として利用できる。また、エネルギー弾設置中はオービタルランサーの性能が変化。ノーマルとダッシュ中は単発の連打可能なショットに変化し、バリア中は小さい弾の数が増加するぞ。**オービタルレーザー**は、威力の高いレーザーを放つ。攻撃発生は遅いが持続時間が長く、レバーで攻撃方向を変更可能だ。**ロールボム**は、オランジェットJP.の周囲に弾消し能力のある巨大なエネルギー弾を発射。**ラッツホイール**はαだと周囲に、βだと前方に三日月形の弾を複数撃ち出し、そこから弾がばらまかれる。これで相手の動きを制限しよう。

B.O.S.S.モード中のメイン射撃は**スイングソード**。反時計周りに剣を振り回したあと、複数の弾をばらまく攻撃で、αとβで弾のばらまき方が変化する。**スパークボール**は、ボタンを押し続けると弾が大きくなる。**ビーム攻撃**は高威力のビームを放つ。ボタンを押している間出続けるので、相手を追い詰めたら使おう。**ブラストオン**は剣部分だけを残し、前方に突進する攻撃だ。



技リスト

M	シュリケンランチャー（※1）
S	ケムリダマ
C	大手裏剣
⇔+C	分身の術
↻+C	手裏剣大回転

※1……タメ可能。

レバー	方向指定/左右移動（※2）
レバー＋A	ワープ/左右移動（※2）
M	シュリケンミサイル/ショット（※2）
S	大かんしゃく玉/ミサイル（※2）
C	ビーム攻撃/ビーム攻撃（※2）
M+S	強襲（ジャンプ投げ）/無し（※2）
A+M	形態変更
A+M+S	火炎地獄

※2……歩行形態時/自走形態時。



ジャスパー・ヒルキット・本郷

（C.V：小野 大輔）

忍者をモチーフとした機体で、手裏剣や煙弾などを持ち、幻惑効果を持つ武装が多い。メインウェポンの弾数が多いβがオススメだ。



デフォルトパートナーキャラクター

アレッサンドロ・ジラルディーノ



主要武装リスト



性能解説　分身の術とケムリダマで相手をかく乱しよう!!

メインショットの**シュリケンランチャー**は敵機やステージ端に当たると刺さり、一定時間後に爆発する特性を持つ。バリア版は弾速が遅いのでけん制に使いやすく。ダッシュ版は7WAYショットを撃つ。また、ボタン押しっぱなしでタメられ、タメ完了時は弾が巨大化し、ヒット時の爆風ヒット数が増加。なお、通常弾、タメ弾ともに相殺すると弾が分裂して他の方向にも飛ぶ。サブショットのケムリダマは通常版、ダッシュ版は4方向に煙幕を出し、レバーの上下左右で出現場所を選択できる移動技。バリア版は敵機に向かって4WAY弾を撃ち、その後に煙幕が発生し視界が悪くなる。弾幕技の大手裏剣は、飛ばした武器が一定時間弾を放出し続ける。動作をダッシュでキャンセルできるので、これを基点に弾幕を構築しよう。なお、大手裏剣を出している間は手裏剣大回転を出せない。分身の術はその場に自機の分身を約3秒間作り出し、敵機は分身をロックオンしてそちらに向かって攻撃する。手裏剣大回転は手裏剣をブーメランのような軌道で投げる技で、技中は移動が不可能。手裏剣の軌道は時計回り入力、逆時計回り入力で2種の軌道を撃ち分けられ、C押しっぱなしで手裏剣の飛距離が伸びる。

分身の術やケムリダマでかく乱しつつ、バリア版orタメ版シュリケンランチャーを当て、爆発に合わせて大手裏剣やダッシュシュリケンランチャー、近接攻撃を狙っていこう。

B.O.S.S.モード時はレバー＋Aで左右に位置の移動、Mのシュリケンミサイルは4WAY弾を、Sの大かんしゃく玉は前方に巨大な煙弾を撃つ。Cは両腕からビーム攻撃を出し、中央に4WAY弾を出す。**強襲（ジャンプ投げ）**は相手をつかんでたたきつける技。ファイナル攻撃の**火炎地獄**を使用した後は出せなくなるので注意しよう。また、A＋Mで**形態変化**し、変化後は正面から下側に向かって自動射撃を繰り出す。変化後は2WAY（FINAL B.O.S.S.時は4WAY）弾を出し、Sはホーミング性能の高い煙弾を2発（FINAL時は6発）撃つ。Cは極太のビームを真正面に放射。なお、けん制では歩行形態のC、自走形態のM、Sが使いやすい。





ファビアン・ザ・ファストマン

（CV：菅沼 久義）

スタンダードな性能を持つデュクララ。バーストボールで敵の逃げ場をなくし、威力の高いマーカガトリングと各種弾幕技を狙おう！

技リスト

M	マーカガトリング
S	バーストボール
C	スプラッシュターン
⬅➡+C	ブリッツアロー
↻+C	ラピッドバースト

レバー	移動（※1）
M	リング弾
S	バーストボール＋ウェーブ
C	ビーム攻撃
M+S	オプションビット射出（※2）
A+M+S	ブースターボム

※1……A押しっぱなしでダッシュ移動。➡＋Aでアービターチャージ。　※2……射出後はフォーメーションチェンジ。

デフォルトパートナーキャラクター



リリ・F・レヴィナス

（CV：神田 朱未）

主要射撃リスト



ノーマルM マーカガトリング



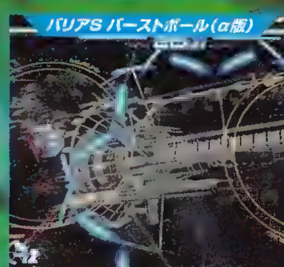
バリアM マーカガトリング



ノーマルS バーストボール（α版）



ノーマルS バーストボール（β版）



バリアS バーストボール（α版）



バリアS バーストボール（β版）



ダッシュ S バーストボール



性能解説　バーストボールの使い方がカギ!

デュグラララは性能にあまりクセが無く、扱いやすい機体。

メインウェポンの**マーカガトリング**は、一度に3発弾を撃ち、ボタン押しっぱなしで6連射が可能。連続でヒットするとなかなかの威力になる。サブウェポンの**バーストボール**は、発射後一定距離移動後に破裂して弾をばらまく攻撃で、広範囲をカバーできる。βの方がより広い範囲を攻撃するが、その代わりαの方が最大弾数が多い。なお、バリア中に使用すると、破裂するまでが若干遅くなる。うまく使い分けよう。

スプラッシュターンは、前方に弾をばらまく。出始めに相手の弾を消す能力がある。**ブリッツアロー**は、腕のアローを相手に向かって発射してその軌道上に弾をばらまく攻撃。アロー部分ヒット時に相手にエンブレムを付ける（エンブレムに関しては後述）。ラピッドバーストは、8WAYに弾をばらまく技で、発生はやや遅いものの、スキが少なく技後にすぐ行動可能なので、ほかの技と組み合わせやすい。

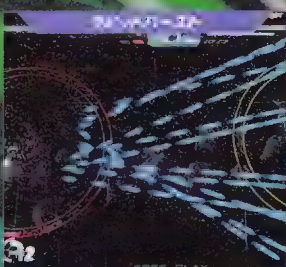
基本はこれらの技を組み合わせて闘うことになるのだが、まずはバーストボールをばらまくクセを付けよう。マーカガトリングを撃ちつつ、こまめにバーストボールを射出して相手の動きを制限するのがセオリー。一度に全弾撃つのではなく、間隔を空けてばらまくことで、弾が常に画面内にあるようにすると効果的だ。これに加え、ラピッドバーストで攻撃しつつ、そこからダッシュして各技で攻撃して相手を追い込もう。なお、ブリッツアローと近接攻撃Sヒット時に相手機体にエンブレムが表示される。その状態では、マーカガトリングと破裂前のバーストボールが相手を追尾するようになるので、それらを使ってたたみ掛けよう。

B.O.S.S.モード中は、**オプションビット射出**を使いつつ、Mの**リング弾**とSの**バーストボール＋ウェーブ**をメインに使おう。ファイナル攻撃の**ブースターボム**は、1発しか撃てないので、バニッシュ状態の相手へのとどめに使っていこう。





















技リスト

M	マジェスティック(※1)
S	トレースマイン
C	フォーメーションアタック
⬅➡+C	サジタリウス2
Ω+C	アウトバースト

※1……タメでウェーブ発射。

レバー	移動(※2)
A	中央砲台攻撃
M	ベルトレーザー
S	ビーム攻撃
C	変形突撃(※3)
A+M+S	O/D

※2……A押しっぱなしでアーム制御。 ※3……フォーメーションチェンジ。



デフォルトパートナーキャラクター

フィロメナ・パスクィーニ

(CV:吉川 未来)



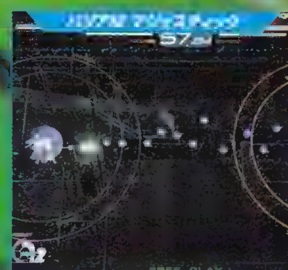
三条 忍

(CV:喜多村 英梨)

ソマリはα、βの違いは少ないが、使用時の状態によって攻撃が変化する。直線的な攻撃が多いので、相手の動きを読んで攻撃しよう。

主要射撃リスト

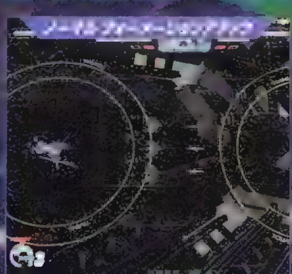
















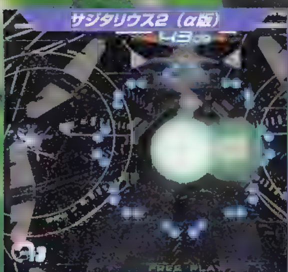
性能解説　トレースマインで攻撃のチャンスをつかめ！

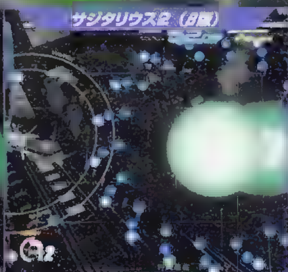
　メインウェポンの**マジェスティック**は、機体の状態で攻撃方法が変化。ノーマルは前方の狭い範囲に、バリア中は前方にばらまくように射撃する。ダッシュ中とタメた場合は、ウェーブ弾を撃ち出す。前者は最大3発、後者は1発でどちらも威力が高い。サブウェポンの**トレースマイン**は、ヒットすると相手を拘束し、相手を長時間無防備にする。また、弾消し能力があるため、防御面でも利用可能。α、βや使用時の状態で設置位置が変化する点に注意して使おう。

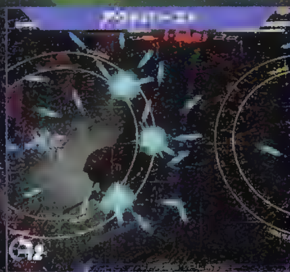
　フォーメーションアタックはオプションを3体設置し、αだと各オプションから1発ずつ、βだと3連続でミサイルを撃つ。オプションは相手の弾を消せるが、一定ダメージ受けると破壊されるので注意。ノーマルは前方に設置し、バリア中は機体の左右と後ろに設置。ダッシュ中は相手の周囲を回りながら射撃する。**サジタリウス2**は、画面外に3発ミサイルを発射し、ロックオンした位置に落下させ、弾幕を張る弾幕技。ロックオン位置は相手をサーチするほか、レバーでの指定も可能だ。**アウトバースト**は、前方に設置したオプションが回転しながら弾を撃ち出す。αよりβの方が遠い位置に設置し、持続時間が長い。

　B.O.S.S.モード中は、常に機体中心から弾が撃ち出されている。**アーム制御**は、左右のアームの角度を変える行動で、レバー⬆で広がり、⬇で狭まる。**中央砲台攻撃**は、砲台から相手の位置をサーチする3WAYの射撃を繰り出す。**ベルトレーザー**は両アームの先端から3方向、**ビーム攻撃**は両アームの根元からの攻撃で、どちらもアームの角度によって方向が変化する。**変形突撃**は、前方に突進攻撃を出すと同時に左右に弾幕を張る。突進終了後は位置（フォーメーション）が変わり、画面上部から出せば下部へと移動する。

　一斉射撃を繰り出すファイナル攻撃の**O/D**は、攻撃後アームが消失する点に注意しよう。



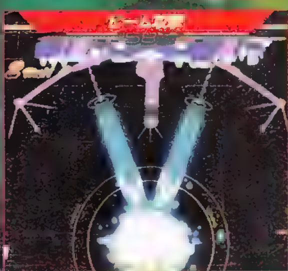
















技リスト

M	ヘビーバレル
S	サンダーレーザー / ロックオンレーザー (※1)
M+S	モードチェンジ(※2)
C	ルークスフィールド
⇔+C	ナイトメア
↻+C	クイーンボール

※1……ナイトモード時/ルークモード時。
※2……ナイトモード/ルークモードを切り替え。

レバー	移動
A	アーム回転(ユニット補充)
M	ユニットからのショット攻撃
S	屈折レーザー
C	ビーム攻撃
M+S	ユニット護衛
A+M+S	オルタナティブ

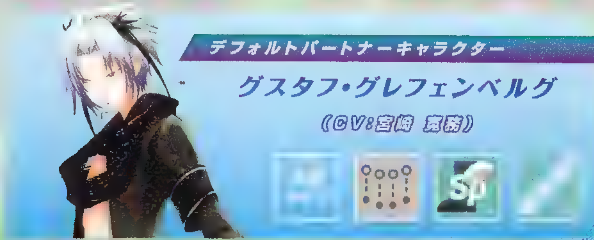


セオ・トゥヴェイト

(CV:竹本 英史)

機動形態「ナイトモード」と砲台形態「ルークモード」を切り替えて戦う機体。ルークモードの圧倒的な攻撃力が魅力だ。

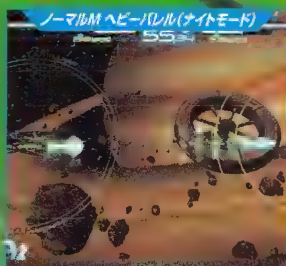
デフォルトパートナーキャラクター

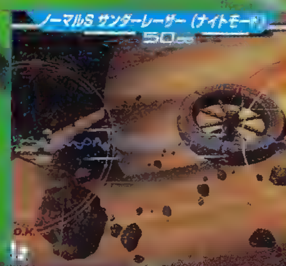


グスタフ・グレフェンベルグ

(CV:宮崎 寛務)

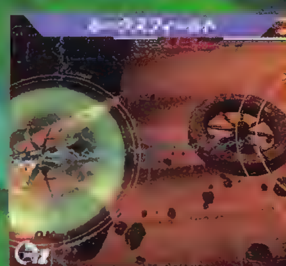
主要射撃リスト





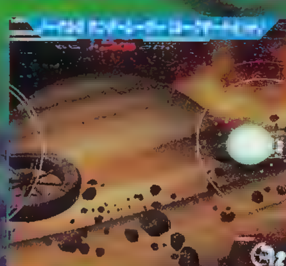












性能解説 ルークモードで相手を寄せ付けるな!

セオには、**ナイトモード**と**ルークモード**の二つのタイプがあり、M＋Sを入力することでモードを切り替えられる。

ナイトモードは、機動力が高い代わりに弾幕技が、自機の周囲に攻撃判定を発生させる**ルークスフィールド**しか使えない（**ルークスフィールド**を使うと必ずルークモードに移行する）。サブウェポンの**サンダーレーザー**は、間隔の広い針弾と正面に雷状のビームを発射。ダッシュ時に撃つと、針弾が拡散タイプに変化する。はっきり言って機動力以外の性能は低いので、素早いダッシュで距離を離し、チャージゲージがある程度たまったらルークモードに移行しよう。

ルークモードは、ダッシュ距離が極端に短く、ダッシュ攻撃が一切撃てない代わりに、通常ショットと弾幕技が強力になっている。メインウェポン（ヘビーバレル）は単発から拡散に変化、サブウェポンはルカのものと同タイプの**ロックオンレーザー**。なお、ロックオンの速度はαの方が早い。ルークモードの主力は**クイーンボール**で、巨大な光球を正面に放ち、その球から周囲に小さな光球と多数の弾幕をばらまく攻撃。αとβで最初に放つ光球の射程が違い、βの方が遠くに撃つ。光球は敵弾を相殺する効果もあるが、球を撃ち出す前に自機が一定以上のダメージを受けると、発動がキャンセルされてしまうので気をつけよう。

B.O.S.S.モードは、Mで本体四隅のユニットからのショット、Sでアーム部分からの屈折レーザーを放ち、Cで本体とユニットからレーザーを撃つ。M＋Sの**ユニット護衛**は、ユニットを機体正面に移動させられ、その後Aでアームを回転させて四隅のユニットを復活させられる（正面のユニットは破壊されるまで残る）。ファイナル攻撃の**オルタナティブ**は、画面上部に移動して一定時間攻撃をばらまくもので、敵機をボス本体の中央部に引き寄せる効果がある。



技リスト

M	マークスマンライフル(※1)
S	ロックオンレーザー (※1)
C	ハイパーブースター (※2)
⬅➡+C	疾風(はやて)
↻+C	旋風(つむじ)

※1……タメ可能。 ※2……二重がけ可能。

レバー	移動
A	モード変更
M	弾幕攻撃/弾幕攻撃(※3)
S	サーチレーザー/リングレーザー(※3)
C	ビーム攻撃
A+M+S	開放攻撃

※3……上面モード時/側面モード時。



ルカ・ヴェルフェル

(CV:菅沼 久義)

アズレウスDMRは高火力のメイン射撃、マークスマンライフルが魅力。各弾幕技で相手の動きを抑制して、確実に当てていこう。



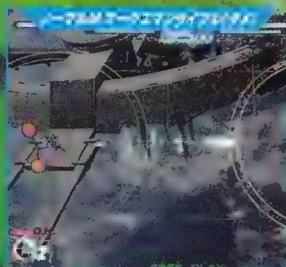
デフォルトパートナーキャラクター

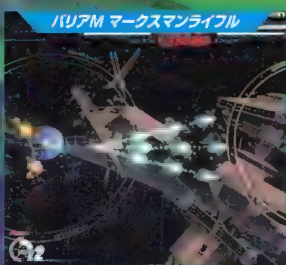
五島イツカ

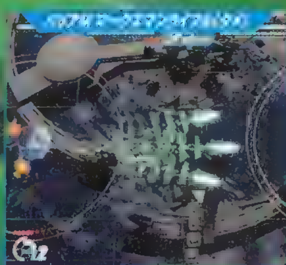
(CV:神谷 浩史)

主要射撃リスト





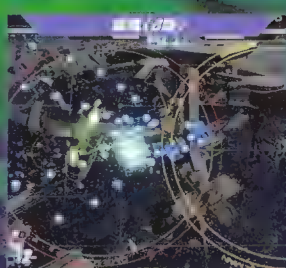












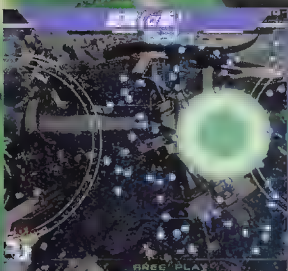
性能解説 マークスマンライフルを決めろ!

メインショットの**マークスマンライフル**は、タメると単発の威力が高くなり、弾速が速くなる。サブショットの**ロックオンレーザー**は、Sボタンを押しっぱなしにすると赤いレーザーが出現。このレーザーが相手か敵弾に触れるとロックオンカーソルが出現し、ボタンを離せばカーソル目掛けてレーザーは射出される。レーザーはカーソル上で破裂する。破裂部分は弾消し能力があるので、敵弾をロックオンした場合は消せるぞ。αは最大8回ロックオン可能。βは4回しかロックオンできないが、破裂部分の攻撃回数が多い。

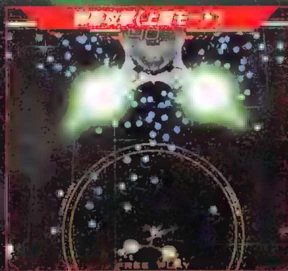
ハイパーブースターは、約10秒間マークスマンライフルの威力や弾速を向上させる弾幕技で、2回まで重ね掛けが可能。なお、発動時に周囲の弾を消せるので、弾幕を避けられないときも有効だ。疾風は、前進しながら相手に殴りかかると同時に、周囲に弾幕を張る。空振りするとスキが大きいものの、殴り掛かる部分がバリアで防がれない。移動中は弾消し能力があるので、弾幕を消しつつ攻撃可能だ。旋風は前方にエネルギー弾を投げつけて弾幕を張る弾幕技。タメるとエネルギー弾が大きくなり、弾幕の密度が濃くなる。

B.O.S.S.モードには、上面と側面の2つのモードがある。モードはAボタンの**モードチェンジ**で変更でき、攻撃方法が変化。特に、Sボタンの出せる**サーチレーザー**と**リングレーザー**は、全く違う性能となる。前者は、赤いレーザーに触れるとロックオンして、相手を追尾するレーザーを撃ち出す。後者は攻撃範囲の広いレーザーで前方を攻撃する。**ビーム攻撃**は、旋回しているシールドからビームを発射すると同時に、上面モードだとサーチレーザー、側面モードだとランダムな方向に電撃を放つ。

ファイナル攻撃の**開放攻撃**は、画面の奥へ移動して画面全体をロックオンする。移動中は無敵なので、相手のボムを避けられるぞ。





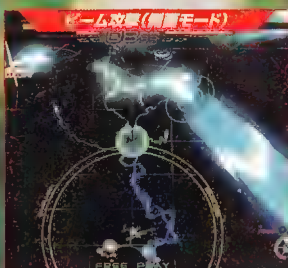
















ラナタス

（CV：立野香菜子）

動きがやや鈍重で、その分火力が高めなカストラート。相手の攻撃をいなしつつ、威力の高い弾幕技をいかに当てるかが重要になるぞ。

技リスト

M	デュエットショット
S	ビーム
C	コンソナンス設置/アンサンブルレーザー（※1）
⇔+C	オーバーアーマー
回転+C	トリオソナタ（※2）

※1……コンソナンス未設置時/コンソナンス設置時。（※2）……右回転入力なら時計回りに、左回転入力なら反時計回りに回る

レバー	移動
レバー+A	アーム操作
M	ウェーブショット（※3）
S	屈折レーザー+ミサイル
C	ビーム攻撃
M+S	アンサンブルレーザー
A+M+S	フィーネ

※3……前方パーツ破壊後は弾幕。



デフォルトパートナーキャラクター

ニーノ・ピッチョーリ

（CV：喜多村 英梨）

主要射撃リスト

ノーマルM デュエットショット



ノーマルS アンサンブルレーザー



ダッシュ M デュエットショット



バリアM デュエットショット

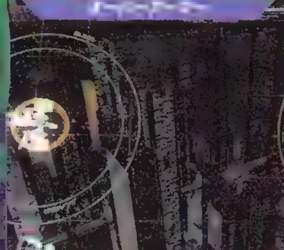


コンソナンス設置(C押しっぱなし)









性能解説 アンサンブルレーザーで敵を撃ち抜け!

ややクセがある機体・カストラート。ダッシュ中は軌道制御ができず、スピードそのものも遅め。火力の高い各攻撃をいかに当てるかが重要だ。

メインウェポンの**デュエットショット**は、7WAYに弾を撃ちつつ、2発のミサイルを射出する。ミサイルには、相手の弾と相殺する能力があるため、弾をばらまくだけで敵の攻撃をいくらか防ぐこともできる。サブウェポンの**ビーム**は、敵の弾を貫通する攻撃。ヒット時に相手のチャージゲージを減少させる効果がある。αの方が照射時間が長く威力は高めだが､リロード時間が長く、βは照射時間は短いがリロード時間も気持ち短めだ。

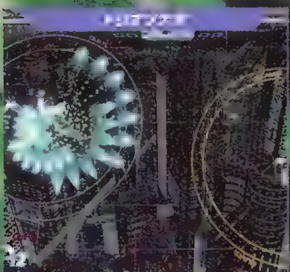
コンソナンス設置は、自身のパーツを切り離してフィールドに設置する。ボタン押しっぱなしで片方だけ設置し、ボタンを離すともう一つを設置することもできる。コンソナンスの間のフィールドは、相手も自身も通過できないという特徴がある。また、コンソナンス部分は敵の攻撃を防ぐこともできる。**オーバーアーマー**は、一定時間小ダウンしなくなる。βの方が効果時間が長い。

トリオソナタは、回転しながら無数の弾をまき散らす技。レバー回転方向で技の回転方向が決まる。

また、コンソナンス設置時にCを押すと**アンサンブルレーザー**がコンソナンスを経由して相手に向かって発射される。攻撃中はコンソナンスから弾をばらまく。

基本スタイルは、**デュエットショット**をばらまきつつチャージゲージをため、スキを見てコンソナンスを設置、設置後はそれを盾にしながらデュエットショット、アンサンブルレーザー、トリオソナタを狙う。特にトリオソナタは強力なので積極的に狙おう。

B.O.S.S.モード時は、Sの**屈折レーザー＋ミサイル**で攻撃しつつ、Cの**ビーム攻撃**を狙う。パーツ破壊時はMの**弾幕**も多用したい。ファイナルB.O.S.S.時は**フィーネ**で積極的に大ダメージを狙うといいだろう。

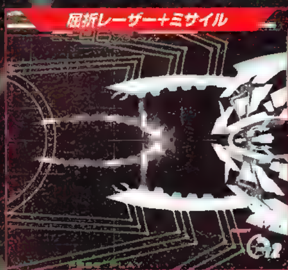




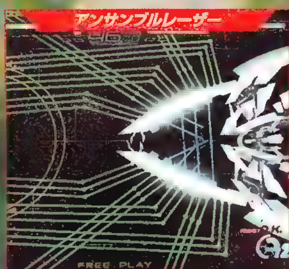


















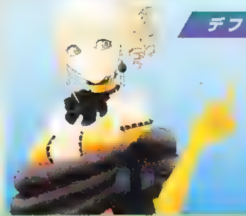
catridgeβ

技リスト

M	コージェントガン
S	ホーミングミサイル
C	フェザーウェーブ
⬅➡+C	ディフュージョン
↻+C	リモートウィング

レバー	移動
レバー+A	ダッシュ移動
M	大弾
S	ホーミングミサイル
C	ビーム攻撃
A+M	ダッシュ斬り
M+S	回転移動攻撃
A+M+S	グラビティダッシュ

デフォルトパートナーキャラクター



アーネチカ・アルフェロフ

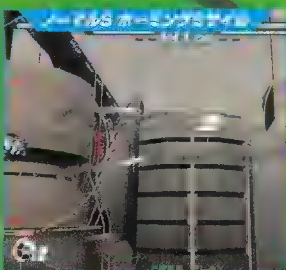
(CV:大本 眞基子)

ミカ・ミクリ

(CV:野島 健児)

素早いダッシュと誘導性能の高いホーミングミサイルが魅力のヴェントゥーノ　ソール。フィールドを縦横無尽に駆け巡れ!

主要射撃リスト















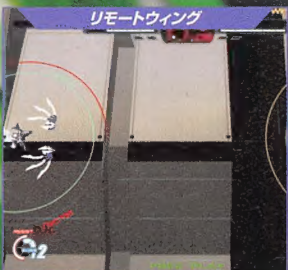


性能解説　リモートウィングで攻撃力アップ!

メインウェポンの**コージェントガン**は、通常・バリア時は正面に撃ち、ダッシュ時には一回転しながら弾をばらまく。連続ヒットには通常版やバリア版を、削りにはダッシュ版を使うのが基本。**ホーミングミサイル**は、αが4セット、βが6セット撃ち、αは一回の入力で撃ち切り、βはボタンを入力するたびに1セットずつ発射する。ただし、αもダッシュでキャンセルすることで発射弾数を制御することが可能だ。

フェザーウェーブは敵の方へ向かって光の羽を放つ弾幕技。敵弾などを完全に無視して突き進むため、守りの堅い敵にダメージを与えるのに役立つ。**ディフュージョン**は、敵に向かってコージェントガンをばらまく攻撃で、αとβで展開する弾幕の形が違う。敵の近くで使うと、連続ヒットして大きなダメージを与えられる。**リモートウィング**は、羽状のユニットを設置する技で、設置した羽を自機と独立して操作可能。発動に少し時間がかかるが、敵弾を防ぐほか、ホーミングミサイルが羽から発射されるようになる。また、設置中はコージェントガンの性能が大幅にアップするので、積極的に使っていきたい。設置した羽は、ある程度の羽自体へのダメージ蓄積か、一定時間経過で爆風を発生させて消滅。M＋Sでいつでも解除できるほか、設置中にCを入力することで敵に突っ込んでいって爆発する。なお、羽は消えたらすぐに本体に戻るので再び発動することができる。

B.O.S.S.モードは、全ボス中唯一レバー＋Aで自由にフィールドを移動できる。Mで右腕から一定時間経過後破裂する**大弾**を、Sで**ホーミングミサイル**を連射する。A＋Mの**ダッシュ斬り**は、距離は短いがM＋Sの**回転体当たり**よりも威力が高いので、相手との距離に応じて使い分けよう。また、Cで正面に**ビーム攻撃**を発射することも可能。ファイナル攻撃の**グラビティダッシュ**は、右腕にダガーを装備して、爆風を残しながらの突進を画面外から数回繰り出す。

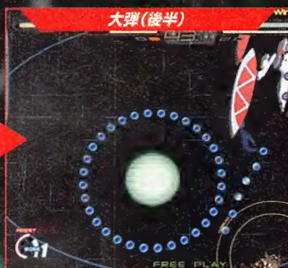

リモートウィング

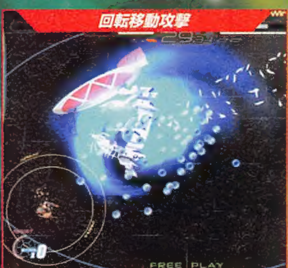

リモートウィング(α版)+ノーマルM コージェントガン


リモートウィング(β版)+ノーマルM コージェントガン


フェザーウェーブ


大弾(前半)


大弾(後半)


回転移動攻撃


ダッシュ斬り


グラビティダッシュ

対B.O.S.S.戦ワンポイントテクニック



ここがPOINT ①

対B.O.S.S.戦のセオリーを身に付けよう

対B.O.S.S.戦は敵機のB.O.S.S.発動時のチャージゲージ残量によって破壊を狙っていくか、回避を狙っていくかを判断する。基本的にチャージゲージが2/3本以上ある場合は破壊は難しいので、回避重視のシフトにする。破壊を狙うときは自分の残り体力とB.O.S.S.ストックの残量を確認し、体力が多いときは極力ボム攻撃にまわさず自力で倒すことを意識しよう。B.O.S.S.を倒せばチャージゲージがMAXになるので勝敗は決したも同然だ。



B.O.S.S.モードの演出中にゲージ周りの状況を確認し、次の行動を決めよう。



ここがPOINT ②

ボム攻撃の使いどころを考えよう

ウェーブを選択する場合は、対B.O.S.S.戦で回避重視の立ち回りをするプレイヤーにオススメ。体当たりには弱いものの、弾を消す時間が長く敵機の行動も制限できるので早めに使用したい。レーザーは威力が高いものの、攻撃範囲が狭いので速攻重視。使うときはB.O.S.S.を確実に倒せるときにしよう。エクスプロージョンは万能型。攻撃、防御ともに使えるが先の2つほど偏った効果はないので、状況に応じて使い分けよう。



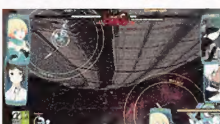
回避重視ならウェーブで堅牢に。破壊重視ならビームで速攻を狙おう。



ここがPOINT ③

B.O.S.S.モードでの体力回復について

最初のうちはFINAL B.O.S.S.に頼りがちだが、通常のB.O.S.S.モードを利用した体力回復も実は強力。B.O.S.S.モード中は敵機に攻撃するよりも弱点を守ることを重視した動きで立ち回り、敵機の体力をほどほどに削りつつ自機の体力を回復するといった使い方もしてみよう。特にタイムアップ間際ではFINAL B.O.S.S.モードを待つことも多いので、それを逆手に取って先出しするのも有効だ。



◀ラウンド終了間際はB.O.S.S.モードを早めに発動するのも1つの手。



▶体力回復を意識した立ち回りで動かし、ラウンド間際で優位に立とう。



ここがPOINT ④

B.O.S.S.ストックの配分を意識しよう

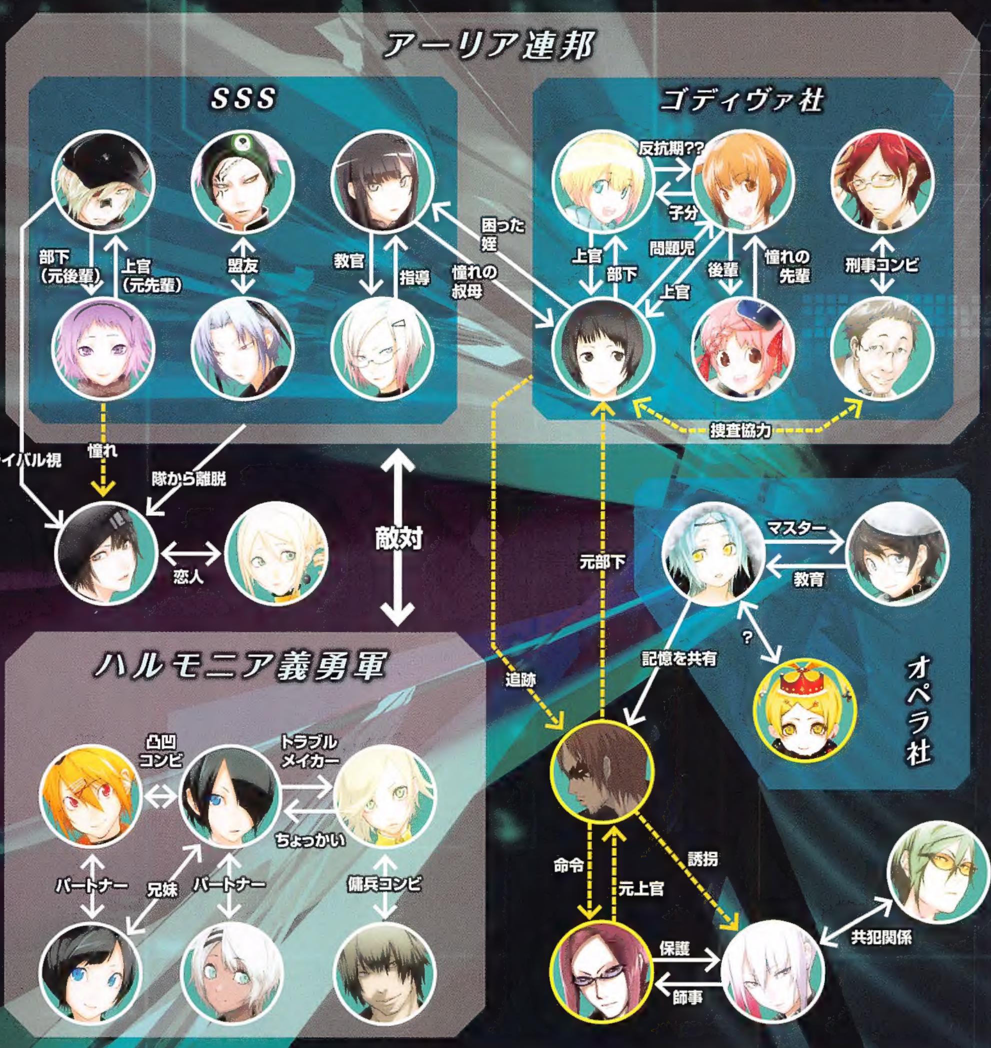
B.O.S.S.ストックはラウンドを通して持ち越すため、その数は非常に重要。対戦の流れにおいて、たとえそのラウンドを敗北したとしても相手にB.O.S.S.ストックを使わせるような動きができれば、それは十分に働いたといえる。特に、相手よりもB.O.S.S.ストックを多く持っていればそれだけで有利といえるのは間違いない。1、2ラウンド目ではそれらB.O.S.S.ストックを考慮した駆け引きも意識し、3ラウンド目で優位に立てるようにしよう。



相手のB.O.S.S.ストックが0なら、B.O.S.S.モード発動での攻めが有効。

人物相関図

→ 今作での関係
⇢ 前作での関係



※イラストの縁が黄色いキャラクターは、前作で登場し、本作開始時で消息不明となっているキャラクター。

旋光の輪舞DUO用語集

●ランダー
本作でプレイヤーキャラクターたちが搭乗する、宙域での移動、活動用の外殻式搭乗ユニット。

●旧世界
人類の宇宙進出（宙歴）以前の文明世界。現在では失われてしまったテクノロジーを多く有した。

●ハルモニア義勇軍
火星圏を中心に活動する反アーリア政府グループのひとつ。他勢力やアーリア政府の武力介入に対する防衛、潜入活動などを行う。

●鳴神家
現政権下で権勢を振るう名門。鳴神ルキノ（ルカ）は、その後継者。なお、イツカの実家である五島家は、歴代より鳴神家に仕えている。

●ゴディヴァ社
軍事兵器から日用品まで、ありとあらゆるものを扱う多国籍大企業。謎に包まれた部分が多い。

●GSO（ゴディヴァ保安機構）
ゴディヴァ社の民間警察部門。本作では、前作のツィーラン、チャンポが別部門に出向して混成チームが結成される。

●SSS（トリプルエス）
アーリアの特殊部隊。前作で大きな事件に巻き込まれたため、構成が大きく変わる。

●オペラ社
アーリア軍属企業。旧世界のテクノロジーを有し、協約違反の破壊兵器やアンドロイドの開発など極秘裏に進めていたりと、謎が多い。

●アンセル・モードレッド
前作『旋光の輪舞』で起こった、大量破壊兵器（陽電子砲）をめぐる一連の騒動の首謀者。かつてはSSSの前身である特殊部隊のエリート軍人であった。

●大使館占拠事件
前作で起きた騒動からさかのぼること6年前に起こった、テロリストによる占拠事件。ミカの両親をはじめ、民間人から多くの犠牲者を出した。救出部隊も隊長であったアンセル以外全滅。

●カレル・ヴェルフェル
かつて「ブレイブ」と呼ばれた軍人。鳴神ルキノに学問、武芸などを教える。前作の騒動の後、すべての罪状をかぶり、当局に逮捕された。その後の消息は不明。



月刊アルカディア8月号（No.111）付録
旋光の輪舞DUO プレイヤーズガイド（非売品）
発行所：株式会社エンタープレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL：0570-090-555（営業部）
Printed in Japan　凸版印刷